

<b>DIPARTIMENTO: AREA TECNICA</b>	<b>MATERIA: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE</b>	 <b>ISIS RAIMONDO D'ARONCO</b>
<b>CLASSE 5<sup>a</sup></b>	<b>INDIRIZZI : GRAFICA E COMUNICAZIONE</b>	

**ANNO SCOLASTICO 2018/19**

**1 PERIODO Modulo 1: La campagna pubblicitaria**

**COMPETENZA: IMPARARE A RICONOSCERE E CONOSCERE GLI STRUMENTI PER LA REALIZZAZIONE DI UNA CAMPAGNA PUBBLICITARIA**

STANDARD	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.</li> <li>redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie.</li> <li>Strutture di progettazione e realizzazione di una campagna pubblicitaria.</li> <li>strumenti per la realizzazione di un progetto di una campagna pubblicitaria</li> <li>strumenti per la realizzazione della campagna pubblicitaria.</li> </ul>	<p>Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi.</p> <p>Progettare un sito o un prodotto cross-media incluse le interazioni con gli utenti.</p> <p>Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete.</p> <p>Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web, seguendo le indicazioni degli organismi preposti al controllo della qualità della comunicazione.</p>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"> <li>libro di testo;</li> <li>lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);</li> <li>laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lezione frontale;</li> <li>lezione dialogata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>colloqui orali;</li> <li>verifiche scritte a carattere progettuale;</li> <li>verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);</li> <li>lavoro domestico;</li> </ul>

**1 PERIODO Modulo 2: Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica ed audiovisiva.****COMPETENZA: LA CINEMATOGRAFIA E L'ANIMAZIONE DIGITALE**

STANDARD	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"><li>• utilizzare strumenti di grafica;</li><li>• utilizzare strumenti di grafica ed'animazione digitale.</li><li>• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.</li><li>• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Strutture di organizzazione delle attività per la realizzazione di un filmato</li><li>• Strumenti e tecniche per la realizzazione e gestione e sviluppo di un filmato.</li><li>• Tecniche di progettazione per prodotti per l'industria grafica ed audiovisiva.</li><li>• Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati.</li></ul>	<p>Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi.</p> <p>Progettare un sito o un prodotto cross-media incluse le interazioni con gli utenti.</p> <p>Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete.</p> <p>Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web, seguendo le indicazioni degli organismi preposti al controllo della qualità della comunicazione.</p>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"><li>- libro di testo;</li><li>- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);</li><li>- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• lezione frontale;</li><li>• lezione dialogata</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• colloqui orali;</li><li>• verifiche scritte a carattere progettuale;</li><li>• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);</li><li>• lavoro domestico;</li></ul>

**2 PERIODO Modulo 3: L'ORGANIZZAZIONE DEL PROGETTO****COMPETENZA: L' ORGANIZZAZIONE DEL PROGETTO**

STANDARD	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"><li>• applicare le metodologie base per lo sviluppo di un progetto e di una relazione tecnica.;</li><li>• utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;</li><li>• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.</li><li>• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</li></ul>	Rappresentazione grafiche e criteri base di organizzazione e di sviluppo nella realizzazione di un progetto e /o di una relazione tecnica	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rappresentare, anche graficamente, l'organizzazione delle attività di un progetto e le fasi di sviluppo di una relazione tecnica inerente al settore di indirizzo..</li><li>- Individuare e selezionare le risorse e gli strumenti operativi per lo sviluppo di un progetto. Realizzare la documentazione tecnica, utente ed organizzativa di un progetto, anche in riferimento alle norme ed agli standard di settore.</li><li>- Verificare e validare la rispondenza del risultato di un progetto alle specifiche.</li></ul>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"><li>- libro di testo;</li><li>- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);</li><li>- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• lezione frontale;</li><li>• lezione dialogata</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• colloqui orali;</li><li>• verifiche scritte a carattere progettuale;</li><li>• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);</li><li>• lavoro domestico;</li></ul>

**2 PERIODO Modulo 4: Composizione grafica bidimensionale, tridimensionale e animazione finalizzata alla promozione pubblicitaria multi- soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto..**

**COMPETENZA: SVILUPPO DI STRUTTURE E GESTIONE DI CONTENUTI MULTIMEDIALI SUL WEB.**

STANDARD	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare Software di grafica e animazione computerizzata.</li> <li>• utilizzare Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi</li> <li>• utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;</li> <li>• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.</li> <li>• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo sviluppo delle strutture per la condivisione dei dati sul web</li> <li>• Le tecniche di promozione commerciale sul web. IL GKS</li> <li>• Le nuove frontiere sociali sul web</li> <li>• Tecniche di visualizzazione 3D e software dedicati.</li> <li>• Tipologie usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web.</li> <li>• Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo.</li> <li>• Software di grafica e animazione computerizzata.</li> <li>• Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.</li> </ul>	<p>Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi.</p> <p>Progettare un sito o un prodotto cross-media incluse le interazioni con gli utenti.</p> <p>Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete.</p> <p>Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web, seguendo le indicazioni degli organismi preposti al controllo della qualità della comunicazione.</p>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- libro di testo;</li> <li>- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);</li> <li>- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lezione frontale;</li> <li>• lezione dialogata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• colloqui orali;</li> <li>• verifiche scritte a carattere progettuale;</li> <li>• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);</li> <li>• lavoro domestico;</li> </ul>

**2 PERIODO Modulo 5: attività di laboratorio: sviluppo di un biglietto di auguri.****COMPETENZA: SVILUPPO DI STRUTTURE E GESTIONE DI CONTENUTI MULTIMEDIALI SUL WEB.**

STANDARD	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"><li>• utilizzare Software di grafica e animazione computerizzata.</li><li>• utilizzare Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi</li><li>• utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;</li><li>• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.</li><li>• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo.</li><li>- Software di grafica e animazione computerizzata.</li><li>- Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.</li></ul>	<p>Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi.</p> <p>Progettare un sito o un prodotto cross-media incluse le interazioni con gli utenti.</p> <p>Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete.</p> <p>Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web, seguendo le indicazioni degli organismi preposti al controllo della qualità della comunicazione.</p>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"><li>- libro di testo;</li><li>- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);</li><li>- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• lezione frontale;</li><li>• lezione dialogata</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• colloqui orali;</li><li>• verifiche scritte a carattere progettuale;</li><li>• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);</li><li>• lavoro domestico;</li></ul>

**2 PERIODO Modulo 5: attività di laboratorio: coordinato grafico per attività di ufficio in un'azienda.****COMPETENZA: SVILUPPO DI STRUTTURE E GESTIONE DI CONTENUTI MULTIMEDIALI SUL WEB.**

STANDARD	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"><li>• utilizzare Software di grafica e animazione computerizzata.</li><li>• utilizzare Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi</li><li>• utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;</li><li>• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.</li><li>• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo.</li><li>- Software di grafica e animazione computerizzata.</li><li>- Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.</li></ul>	<p>Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi.</p> <p>Progettare un sito o un prodotto cross-media incluse le interazioni con gli utenti.</p> <p>Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete.</p> <p>Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web, seguendo le indicazioni degli organismi preposti al controllo della qualità della comunicazione.</p>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"><li>- libro di testo;</li><li>- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);</li><li>- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• lezione frontale;</li><li>• lezione dialogata</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• colloqui orali;</li><li>• verifiche scritte a carattere progettuale;</li><li>• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);</li><li>• lavoro domestico;</li></ul>

**2 PERIODO Modulo 7: attività di laboratorio: il packaging. rivisitazione della linea grafica di un contenitore.****COMPETENZA: SVILUPPO DI STRUTTURE E GESTIONE DI CONTENUTI MULTIMEDIALI SUL WEB.**

STANDARD	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"><li>• utilizzare Software di grafica e animazione computerizzata.</li><li>• utilizzare Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi</li><li>• utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete;</li><li>• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.</li><li>• redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fasi della progettazione del prodotto grafico e audiovisivo.</li><li>- Software di grafica e animazione computerizzata.</li><li>- Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.</li></ul>	<p>Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione.</p> <p>Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi.</p> <p>Progettare un sito o un prodotto cross-media incluse le interazioni con gli utenti.</p> <p>Utilizzare piattaforme per la collaborazione e condivisione di informazioni in rete.</p> <p>Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web, seguendo le indicazioni degli organismi preposti al controllo della qualità della comunicazione.</p>
STRUMENTI	METODOLOGIE	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"><li>- libro di testo;</li><li>- lavagna (sia tradizionale che interattiva multimediale);</li><li>- laboratorio uso del pc. sistemi WINDOWS e LINUX</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• lezione frontale;</li><li>• lezione dialogata</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• colloqui orali;</li><li>• verifiche scritte a carattere progettuale;</li><li>• verifiche scritte strutturate (quiz, domande aperte);</li><li>• lavoro domestico;</li></ul>